

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Marketplace online merupakan portal belanja *online* dimana penjual (*merchant*) dan pembeli dipertemukan untuk melakukan proses transaksi jual beli. *Marketplace online* diminati masyarakat Indonesia, karena adanya fasilitas *escrow account* atau rekening milik *marketplace online* yang digunakan untuk menampung pembayaran dari pembeli, sehingga pembeli tidak perlu khawatir tidak akan menerima barang yang dibelinya, karena uang yang dibayar pembeli akan ditampung di rekening milik *marketplace online* terlebih dahulu, kemudian baru akan dibayarkan ke *merchant* ketika pembeli melakukan konfirmasi penerimaan barang yang dibelinya. Apabila pembeli tidak menerima barang yang dibelinya, maka uangnya akan ditransfer kembali oleh *marketplace online*.

Minat masyarakat Indonesia melakukan transaksi jual beli melalui *marketplace online* sangat tinggi, sehingga tidak mengherankan di Indonesia terdapat beragam *marketplace online* seperti Tokopedia, Olx., Bukalapak, Qoo10 Indonesia, Blanja, Lazada Indonesia, Shopee, FJB.Kaskus.co.id, Elevenia, Lamido dan lain-lainnya. Selain itu, berhubungan transaksi di *marketplace online* dapat dilakukan secara lintas negara, maka masyarakat Indonesia juga dapat melakukan transaksi jual beli melalui *marketplace online* dari luar negeri, seperti Alibaba, Amazon, Ebay dan lain-lainnya. Di sejumlah situs *marketplace online* lokal maupun luar negeri, dapat

ditemukan pelanggaran hak cipta, yaitu dalam bentuk penjualan program komputer bajakan. Perlu diketahui bahwa program komputer merupakan ciptaan yang dilindungi oleh peraturan hak cipta di Indonesia. Berdasarkan penjelasan umum Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (yang selanjutnya akan disebut UUHC), Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer

Berkaitan dengan pelanggaran hak cipta yang terjadi di *marketplace online* tersebut, Microsoft Indonesia yang merupakan perusahaan pencipta program komputer, melalui Tim Microsoft Digital Crimes Unit (DCU) mulai mengidentifikasi dan mengambil langkah tegas terhadap penjual program komputer bajakan di sejumlah tempat pemasaran atau *marketplace online* di Indonesia. Salah satu yang dilakukan adalah bekerjasama dengan sejumlah penyedia jasa layanan internet dan Computer Emergency Response Team (CERTs) di lingkungan pemerintahan untuk mengatasi serangan siber. Menurut petinggi Microsoft Indonesia Linda Dwiyanti, selama jangka waktu tiga bulan, Tim Microsoft DCU berhasil mengidentifikasi sedikitnya 23 penjual program komputer bajakan yang beroperasi secara *online*, sedangkan baru tiga penjual yang diproses melalui tindakan hukum. Pada Februari 2017, penjual *online* seperti Suryabaru IT di Surabaya, Kamar 56 di Jakarta, dan Inotech di Bandung, serta toko-toko seperti Notebook ASEAN dan Ruphen Shop di Jakarta menerbitkan iklan

permintaan maaf kepada pelanggan melalui beberapa media cetak maupun *online*. Setelah penulis melakukan penelusuran, Suryabaru IT dan Ruphen Shop juga merupakan *merchant* di salah satu *marketplace online*, yaitu Tokopedia. Tingkat pemalsuan barang, termasuk program komputer di Indonesia memang masih berada di angka yang mengkhawatirkan, berdasarkan studi yang dilakukan oleh Masyarakat Indonesia Anti Pemalsuan (MIAP) dan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia terkait daftar barang dengan angka pemalsuan tertinggi di Indonesia, tingkat pemalsuan program komputer mencapai 33,5 persen, sedangkan yang lainnya seperti pemalsuan tinta printer 49,4 persen, pakaian 38,9 persen dan barang dari kulit 37,2 persen. Penjualan program komputer bajakan ditaksir mengakibatkan kerugian terhadap ekonomi nasional hingga Rp 65,1 triliun serta hilangnya pendapatan dari pajak tidak langsung atas penjualan program komputer asli hingga Rp 424 miliar.¹

Di tingkat internasional, *marketplace online* asal Tiongkok Alibaba Group bahkan masuk dalam daftar hitam di Amerika Serikat (AS) karena menjual barang-barang bajakan. Keanggotaan Alibaba pun untuk sementara dicabut dari Koalisi Anti Produk Bajakan Internasional (IACC).²

Marketplace Alibaba sendiri juga sering digunakan masyarakat Indonesia

¹ Destrianita, "Microsoft Identifikasi 23 Penjual Peranti Lunak Palsu" <https://m.tempo.co/read/news/2017/02/20/090848492/microsoft-identifikasi-23-penjual-peranti-lunak-palsu>, diakses 24 Februari 2017

² Wahyu Budi Santoso, "Dicap Penjual Barang Palsu, Alibaba Tudung karena Ulah Trump" <https://autotekno.sindonews.com/read/1165961/133/dicap-penjual-barang-palsu-alibaba-tuding-karena-ulah-trump-1482761110>, diakses 25 Februari 2017

untuk melakukan transaksi jual beli secara daring. Alibaba juga memiliki perusahaan *marketplace online* sendiri di Indonesia yaitu Lazada Indonesia.

Pelanggaran hak cipta dalam bentuk penjualan barang-barang bajakan, terutama program komputer yang terjadi di situs *marketplace online* merupakan sebuah perbuatan yang melanggar hukum. Oleh karena itu diperlukan adanya peran aktif pengelola *marketplace online* untuk melakukan tindakan-tindakan pengawasan, pencegahan dan pemberantasan atas penjualan barang-barang yang melanggar hak cipta tersebut. Pengelola *marketplace online* memiliki peran dan tanggung jawab dalam melakukan pencegahan, pengawasan ataupun pemberantasan atas pelanggaran hak cipta di situsnya, karena pengelola *marketplace online* memiliki kewenangan dan kontrol penuh (*full access*) dalam mengelola situs jual belinya tersebut.

Sebagaimana data Tim DCU Microsoft yang telah disebutkan diatas, pelanggaran hak cipta dalam bentuk penjualan program komputer bajakan meluas di *marketplace online*, sehingga diperlukan keterlibatan pengelola *marketplace online* dalam mengatasinya. Apabila *marketplace online* tidak mengambil tindakan untuk mengawasi, mencegah dan mengatasi pelanggaran hak cipta di situsnya, maka dapat dipastikan tingkat pelanggaran hak cipta akan semakin meningkat seiring dengan meningkatnya pertumbuhan industri jual beli secara daring di Indonesia.

Memperhatikan uraian latar belakang diatas, dimana *marketplace online* memiliki peran strategis terhadap pengawasan, pencegahan dan pemberantasan atas pelanggaran hak cipta di situs jual beli yang

dikelolanya. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait pertanggungjawaban hukum pengelola *marketplace online* yang situsnya ditemukan pelanggaran hak cipta, terutama dalam bentuk penjualan program komputer bajakan berdasarkan ketentuan UUHC di Indonesia, yang diberikan batasan dengan judul “Tinjauan Yuridis Pertanggungjawaban Hukum *Marketplace Online* Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimanakah pertanggungjawaban hukum *marketplace online* terhadap pelanggaran hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ?
2. Bagaimanakah upaya hukum terhadap pelanggaran hak cipta di *marketplace online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ?
3. Apakah upaya-upaya *marketplace online* dalam mengatasi pelanggaran hak cipta oleh *merchant* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pertanggungjawaban hukum *marketplace online* terhadap pelanggaran hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

2. Untuk mengetahui upaya hukum terhadap pelanggaran hak cipta di *marketplace online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
3. Untuk mengetahui upaya-upaya *marketplace online* dalam mengatasi pelanggaran hak cipta oleh *merchant*.

b. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Laporan skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan akademis dalam bidang ilmu hukum di Indonesia, khususnya mengenai konteks yuridis pertanggungjawaban hukum *marketplace online* terhadap pelanggaran hak cipta di situs *marketplace online*.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dan bahan pertimbangan bagi pelaku bisnis *e-commerce*, baik itu pengelola *marketplace online*, penjual ataupun pembeli, serta pencipta/pemilik hak cipta, terkait konsekuensi yuridis membiarkan dan/atau melakukan pelanggaran hak cipta di situs *marketplace online*.